

# Indice

	Premessa	9
I.	Sfigurare il Moderno	13
I.1.	Joker si diverte	13
I.2.	Gotham City	17
I.3.	Figure senza oggetto	19
I.4.	Il crollo della Casa Televisione	21
I.5.	Joker a scuola: il mondo degli uomini e il mondo delle cose	24
I.6.	Le pratiche creative della pubblicità	27
I.7.	Tra Joker e Batman: il vincolo tra sacro e profano	29
I.8.	La parola e l'immagine	35
I.9.	Joker al computer: il gioco di massacro degli ipertesti	38
2.	La fabbrica panoptica. Il cinema nel vuoto tra scrittura e lettura	43
2.1.	Premessa	43
2.2.	Letterarietà diffusa	45
2.3.	La scena mesmerica	51
2.4.	Sorveglianti e sorvegliati	56
2.5.	Spunti tematici	61

3.	Il cinema oltre la letteratura e oltre se stesso	65
3.1.	Le questioni da trattare	65
3.2.	La scrittura e l'immagine	66
3.3.	Il mezzo tecnologico	67
3.4.	Cinema e pensiero dialettico	71
3.5.	Cinema classico e cinema primitivo	73
3.6.	Letterarietà diffusa e sublime tecnologico	76
3.7.	Il canone di Bloom	78
3.8.	Interpretazioni	82
3.9.	Il cinema e l'aldilà del post-moderno	85
3.10.	Una nuova soggettività	91
3.11.	Appendice	95
4.	Cinema e romanzo: dal visibile al sensibile	99
4.1.	Visioni	99
	4.1.1. Il cinema come eccitante e sedativo / 4.1.2. Lo spazio della metropoli / 4.1.3. Del divertimento	
4.2.	Come nasce il cinema	105
	4.2.1. Narrazioni e immagini / 4.2.2. Da Polti a Hegel / 4.2.3. Bentham e Mesmer / 4.2.4. Dickens, Griffith ed Ejzenstejn / 4.2.5. Tra l'occhio e la pagina: dall'effetto speciale alle narrazioni collettive / 4.2.6. Il cinema totale	
5.	Introduzione a <i>Cinema totale</i> di René Barjavel	129
	Le leggi di Blanchot di <i>Fabrizio Denunzio</i>	151
	Bibliografia	159